Le Set T0.5

# La quête du Set T0.5 Le guide

*Travailleuses, travailleurs ! L'épique n'est pas réservé qu'à l'élite ! Vous aussi, pauvre joueur casual, fatigué par de dures journées de labeur IRL et humilié en jeu par la dictature des hardcore gamers, vous avez droit au matos violet. Vous vous êtes battu pour défendre vos droits au phat loot, on vous a entendu : aujourd'hui Blizzard met l'épique à portée de tous…*

**Bienvenue en enfer**

À portée de tous, vraiment ? Ces nouveaux sets T0.5, mi-bleu, mi-violet, sont présentés dans les pages de sets qui suivent. Commencez par y jeter un œil. Demandez-vous si vous les voulez vraiment. Si MC n'a plus de secrets pour vous, si vous avez pratiqué avec un minimum d'assiduité les joies du PvP au cours de votre carrière, vous n'aurez pas besoin de ce set. Ne vous lancez pas à sa poursuite par simple caprice : le coût en est élevé, en temps, en or, en arrachage de cheveux, en instances pick-up foirées. En revanche, si votre style de jeu et votre guilde pépère vous ont interdit de jamais viser plus haut que le bleu, ou si vous ne savez plus à quoi occuper vos quinze heures quotidiennes de jeu, vous pourriez bien être séduit. Légèrement plus orienté PvP que PvE la plupart du temps, ce set T0.5 constitue une très nette amélioration par rapport au T0. Oh, vous ne l'obtiendrez pas facilement. Mais c'est possible. Il suffit d'avoir, euh, la foi. Une foi obstinée, constante et inébranlable. En bref, le genre de foi qui me fait défaut.

**Béni et Mijka, sauveurs de l'univers**

Laissez-moi faire de ce paragraphe un interlude pour vous narrer une petite histoire. Lorsque cette aventure a débuté, ma décision était on ne peut plus ferme : j'allais tester cette quête personnellement. Naïve que j'étais… J'ai commencé par vouloir compléter mon set T0. Je n'ai jamais réussi à franchir cette première étape. Merci aux Titans qui m'ont fait croiser la route de Mijka, un druide autrement plus déterminé que moi-même. Sans lui, je serais probablement à l'heure qu'il est toujours coincée à UBRS, à supplier des raids pick-up réticents de bien vouloir faire un détour par Flamewreath dans l'espoir insensé de voir un jour tomber ces %*£!&$ d'épaulettes dévot. Mijka, lui, s'est baladé d'instance en instance, d'étape en étape, sans jamais se décourager. Il a pris des notes, des screenshots de chaque étape, avec un sens maniaque du détail. Il a progressé vaille que vaille, qu'il pleuve, qu'il vente ou qu'il blizzarde sur Azeroth. Il a finalement compilé le tout, en a fait un joli paquet cadeau et me l'a envoyé par la poste. Pendant ce temps, un courageux (quoique nain) prêtre au sympathique nom de Jeanpaultwo (mais renommé Béni depuis, suite à la vile dénonciation d'un mauvais génie), apportait son aide aux forces obscures de la rédaction et complétait toutes les informations qui pouvaient nous manquer côté Alliance. Vous leur devez l'intégralité du matériel de test de ce guide.

**Le set T0.5 en deux mots**

Passons maintenant aux choses sérieuses. Vous allez, grâce à une interminable série de quêtes, transformer successivement les pièces de votre set T0 en une version améliorée (le T0.5, bravo). Gardez bien en tête les points suivants.

- Vous avez besoin d'avoir déjà votre set T0 pour obtenir les pièces T0.5. Si vous ne l'avez pas ou si vous l'avez jeté, sachez qu'un set T0 complet ne se farme pas en trois jours. Oh, non.
- Vous devez être de niveau 58 au minimum pour entamer les quêtes T0.5.
- Votre set T0 sera détruit et remplacé par le set T0.5 dans le processus.
- Vous ne pouvez pas changer l'ordre de transformation (1-bracelets, 2-ceinture & gants, 3-pantalon & épaulettes & bottes, 4-heaume & torse). Cela signifie, par exemple, que si vous possédez toutes les pièces sauf les gants, vous ne pourrez faire que l'étape 1. Oui, c'est agaçant.

Voici les héros de cette histoire : Béni et Mijka.

- Au contraire du set T0, vous ne pouvez pas obtenir un set T0.5 d'une autre classe que la vôtre.
- Rappelons enfin que tous les sets T0.5 sont présentés dans la galerie des sets.

**Aperçu des grandes étapes**

***Étape 1*** - Bracelets : facile, rapide (quelques heures), peu coûteux (20 pièces d'or tout de même) et parfaitement solotable.

***Étape 2*** - Ceinture & gants : réalisable en solo, coûts en temps et en or relativement raisonnables : quelques jours pour un joueur occasionnel, à condition d'avoir quelque 100 pièces d'or de côté.

***Étape 3*** - Pantalon & épaulettes & bottes : une redoutable épreuve à Stratholme. Atteindre le Baron en moins de 45 minutes. Il faudra du temps même à une équipe organisée pour y parvenir. Une étape globalement longue, coûteuse et laborieuse, qui pourra prendre plusieurs semaines à un joueur occasionnel pour réunir le matériel et réussir les quêtes.

***Étape 4*** - Heaume & torse : soyons honnêtes, en pick-up ou avec une guilde pantouflarde, cette étape est impossible. Il faudra vous faire parrainer par des pros.

Nous allons vous guider au long de ce chemin de croix, en vous présentant toutes les étapes de quêtes et quelques zooms sur les étapes les plus difficiles – notamment, les stratégies en instances ou pour vaincre certains boss. Ces zooms sont indiqués de façon bien visible le long du journal de quêtes et peuvent être consultés sur la dernière page du guide.

## MATÉRIEL REQUIS

**ÉTAPE 1**
- Bracelets,
- 20 pièces d'or.

**ÉTAPE 2**
- Ceinture & Gants,
- 80 pièces d'or,
- 1 Convertisseur d'arcanite délicat (craft ingénierie, requiert 1 barre d'arcanite et 1 soie d'araignée toilacier),
- 4 essences éternelles supérieures (résultat de désenchantement),
- 10 huiles de pierre-écaille (craft alchimie, requiert 1 anguille pierre-écaille et 1 fiole plombée),
- 4-8 carburants de fusée des gobelins, complémentaires à ceux qu'on vous aura fournis (craft alchimie, requiert 1 fleur de feu, 1 rhum explosif, 1 fiole plombée).

**ÉTAPE 3**
- Pantalon, Bottes & Épaulettes,
- 3 barres de dark iron (à miner… ou à payer à prix d'or),
- 3 tissus lunaires (craft couture, requiert 2 étoffes corrompues – ne peuvent être fabriquées que tous les quatre jours),
- 20 cuirs enchantés (craft enchantement, requiert 1 cuir robuste et 1 essence éternelle inférieure),
- 4 peaux robustes traitées (craft travail du cuir, requiert 1 peau robuste et 1 sel de Fonderoc raffiné – ne peuvent être fabriqués que tous les trois jours),
- 8 grands éclats brillants,
- 4 runes ténébreuses (drop Scholomance).

**ÉTAPE 4**
- Heaume & Torse,
- 120 pièces d'or pour l'achat du brasero,
- 1 flacon de pouvoir suprême (craft alchimie, ne peut être fait que devant les ateliers de Scholomance ou BWL, requiert 1 fiole de cristal, 30 feuillerêves, 10 Sauges argentées des montagnes, et 1 Lotus noir).

**TOTAL :** 220 pièces d'or en brut, plus deux à trois fois cette somme pour vous offrir le reste du matériel à l'hôtel des ventes si vous n'avez pas d'amis pour vous le fournir à bas prix… Toujours motivé ?

## WALKTHROUGH : LES QUÊTES

### Étape 1 – Les Bracelets

**(1) Une proposition sérieuse**
***Donnée par :*** Pour l'Alliance : PNJ Deliana > Ironforge > Salle du Trône.
Pour la Horde : PNJ Mokvar > Orgrimmar > Salle de Thrall.
***Objectif Alliance :*** Récolter 15 échantillons de sang de Berceau-de-l'Hiver (sur les Sabres de givre de tout type) et les ramener à Deliana. Vous devrez aussi lui remettre vos bracelets T0 et 20 pièces d'or.
***Objectif Horde :*** Récolter 15 échantillons de venin de Silithus (sur les Cinglepierre, les Glisseuses de sable et les Traqueuses des rochers) et les ramener à Mokvar. Vous devrez aussi lui remettre vos bracelets T0 et 20 pièces d'or.
***Récompense :*** Bracelets T0.5.

### Étape 2 – La Ceinture et les Gants

**(2) Un objet surnaturel**
***Donnée par :*** Pour l'Alliance : PNJ Deliana > Ironforge > Salle du Trône.
Pour la Horde : PNJ Mokvar > Orgrimmar > Salle de Thrall.
***Objectif :*** Aller parler à Mux Manascrambler, Gadgetzan, et lui remettre le récipient de sang ou venin obtenu suite à la quête précédente.
***Récompense :*** 3 gold 96 silver.

**(3) L'alambic ectoplasmique**
***Donnée par :*** PNJ Mux Manascrambler > Tanaris > Gadgetzan.
***Objectif :*** Ramener à Mux 1 convertisseur d'arcanite délicat, 4 essences éternelles supérieures, 10 huiles de pierre-écaille et 25 cendres volcaniques (voir encadré *Matériel requis* de la page précédente).
***Loc :*** Les cendres volcaniques se ramassent très facilement à côté des écoulements de lave qui parsèment les Steppes ardentes. On peut aussi en looter sur certains élémentaires, mais le droprate est faible.
***Récompense :*** Un sac contenant les marchandises premier choix de Mux : l'alambic ectoplasmique et 8 carburants de fusée des gobelins.
***Note :*** Vous n'aurez probablement pas assez de ces 8 carburants si vous faites l'étape suivante en solo. Prévoyez-en 4-8 de plus (voir encadré *Matériel requis*) : il vous en faudra en moyenne 3 par spot (soit 9 au total), mais les incidents ne sont pas rares. Spot campé, alambic mal utilisé, intervention inopportune du camp ennemi… Mieux vaut prévoir large.

**(4) La chasse aux ectoplasmes**
***Donnée par :*** PNJ Mux Manascrambler > Tanaris > Gadgetzan.
***Objectif :*** Utilisez l'alambic pour recueillir 12 Ectoplasmes brûlés de Silithus, 12 Ectoplasmes glacés du Berceau-de-l'Hiver et 12 Ectoplasmes stables des Maleterres de l'est. Ramenez les Ectoplasmes et l'alambic à Mux.
***Loc :*** Sentinelles et Druides torturés de Sudevent à Silithus (attention au pop d'insectes à leur mort !) / Bien-nées angoissées et Bien-nés souffrants du Lac Kel'Theril au Berceau-de-l'Hiver / Hurleuses, Gardiens aveugles, Chante-mort et Serviteurs invisibles de Valnord aux Maleterres de l'est.
***Récompense :*** 4 gold 86 silver.
***Noté :*** Attention, l'alambic disparaîtra si vous vous en éloignez trop.
***Note :*** Pour économiser l'alambic, activez-le juste avant de tuer votre premier Ectoplasme.
***Note :*** Cette quête peut se faire en solo, mais notez que l'alambic ectoplasmique fonctionnera pour tout joueur de votre camp en train de faire la quête.

**(5) Une source d'énergie portable**
***Donnée par :*** PNJ Mux Manascrambler > Tanaris > Gadgetzan.
***Objectif :*** Tuer le Seigneur-magma Bokk dans les Steppes ardentes (au sud de la forteresse Blackrock), prendre son Cœur de magma et l'apporter à Mux Manascrambler.
***Récompense :*** 4 gold 86 silver.
***Note :*** Solotable. Bokk est escorté mais ne vous laissez pas impressionner. Pullez son ou ses adds qui viendront séparément, avant de vous attaquer à Bokk.

**(6) (Élite) Un marchand à éclipses**
***Donnée par :*** PNJ Mux Manascrambler > Tanaris > Gadgetzan
***Objectif :*** Acheter un bâtonnet élémentaire de corruption (il vous coûtera 50 pièces d'or) au diablotin Vi'el, marchand de réactifs exotiques, dans la Gorge du Sombre Murmure, au sud du Berceau-de-l'Hiver.
***Récompense :*** 1 gold 98 silver.
***Note :*** Quête solotable : elle est notée élite mais ne requiert aucun kill : vous devrez seulement traverser prudemment la gorge du Sombre Murmure, en évitant les mobs, pour accéder à la grotte.
***Note :*** Depuis la mise à jour 1.10.2, il semblerait que l'on puisse enfin bénéficier, comme cela était prévu au départ, d'une réduction de 10 pièces d'or sur le prix du bâtonnet.

**(7) Retourner voir Deliana / Mokvar**
***Donnée par :*** PNJ Mux Manascrambler > Tanaris > Gadgetzan.
***Objectif :*** Il va vous falloir retourner voir Deliana si vous êtes Alliance, Mokvar si vous êtes Horde.
***Récompense :*** 3 gold 96 silver.

**(8) Une juste compensation**
***Donnée par :*** Pour l'Alliance : PNJ Deliana > Ironforge > Salle du Trône.
Pour la Horde : PNJ Mokvar > Orgrimmar > Salle de Thrall.
***Objectif :*** Remettre votre Ceinture & vos Gants T0 à Deliana / à Mokvar.
***Récompense :*** Ceinture et Gants T0.5 + 5 gold, 97 silver.

### Étape 3 – Le Pantalon, les Bottes & les Épaulettes

**(9) À la recherche d'Anthion**
***Donnée par :*** Pour l'Alliance : PNJ Deliana > Ironforge > Salle du Trône.
Pour la Horde : PNJ Mokvar > Orgrimmar > Salle de Thrall.
***Objectif :*** Utilisez le Révélateur de fantômes extradimensionnel à l'entrée principale de Stratholme et parlez au fantôme d'Anthion Harmon.
***Récompense :*** 3 gold 96 silver.

**(10) (Donjon) La supplique du mort**
***Donnée par :*** Anthion Harmon > Maleterres de l'est > Entrée de Stratholme.
***Objectif :*** Sauvez Ysida Harmon des griffes du Baron Rivendare de Stratholme.
***Récompense :*** Sacoche d'Ysida + 4 gold, 98 silver.
***Note :*** ZOOM. Les choses sérieuses commencent : vous avez 45 minutes pour atteindre la salle du Baron et engager le combat, faute de quoi Ysida n'apparaîtra pas. Et autant dire qu'un « Strat Baron » de 45 minutes n'est pas une broutille qu'on accomplit en claquant des doigts.

**(11) Une preuve de vie**
***Donnée par :*** Ysida Harmon > Maleterres de l'est > Stratholme > Salle du Baron Rivendare.
***Objectif :*** Remettre le médaillon d'Ysida à Anthion Harmon (voir quête 10).
***Récompense :*** 3 gold 96 silver.

**(12) L'étonnante requête d'Anthion**
***Donnée par :*** Anthion Harmon > Maleterres de l'est > Entrée de Stratholme.
***Objectif :*** Ramener 3 barres de dark iron, 20 Cuirs enchantés, 3 Étoffes lunaires et 4 Peaux robustes traitées à Anthion (voir encadré *Matériel requis*).
***Récompense :*** 3 gold 96 silver.

**(13) (Donjon) Le vieil ami d'Anthion**
***Donnée par :*** Anthion Harmon > Maleterres de l'est > Entrée de Stratholme.
***Objectif :*** Apporter la bannière de défi incomplète à Falrin Treeshaper, dans l'Athenaeum de Hache-Tripes.
***Récompense :*** 3 gold, 96 silver.
***Note :*** Consultez le guide Hache-Tripes ; notez qu'il est possible, quoique délicat, d'atteindre l'Athenaeum en solo.

**(14) (Donjon) La vendetta de Falrin**
***Donnée par :*** Falrin Treeshaper > Feralas > Hache-Tripes > Athenaeum.

## Le Set T0.5

***Objectif :*** Collecter 25 Perles de guerre ogres sur les ogres de Hache-Tripes ou du Pic de Blackrock, puis ramenez-les à Falrin.
***Récompense :*** Perles de mojo ogre (cou / +7 END +12 INT / +13 sorts & soins) ou Perles de puissance ogre (cou / +7 END / +24 P. att / +1 % cdt) + 3 gold 9 silver.

**(15) (Donjon) L'enchantement du provocateur**
***Donnée par :*** Falrin Treeshaper > Feralas > Hache-Tripes > Athenaeum.
***Objectif :*** Ramener à Falrin 1 Essence de spectre railleur (liée quand ramassée, droppée par les Eldreth de Hache-Tripes : avec un peu de chance, vous en aurez déjà trouvées au cours des quêtes précédentes), 4 runes ténébreuses (se droppent à Scholomance) et 8 Grands éclats brillants (produits de désenchantement).
***Récompense :*** 3 gold 96 silver.

**(16) (Donjon) Le défi**
***Donnée par :*** Falrin Treeshaper > Feralas > Hache-Tripes > Athenaeum.
***Objectif :*** Placez la bannière de provocation au centre de l'arène des Profondeurs de Blackrock après avoir été condamné par le Juge supérieur Grimstone. Tuez Theldren et ses gladiateurs et récupérez le Morceau supérieur de l'amulette du Seigneur Valthalak. Retournez ensuite voir Anthion Harmon.
***Récompense :*** 3 gold 96 silver.
***Note :*** ZOOM. Après le Baron en 45 minutes, voici un nouveau défi (nettement plus simple). Un groupe pick-up du niveau approprié pour les Profondeurs ne fera absolument pas l'affaire, vous devrez réunir une bonne équipe.

**(17) (Donjon) Les adieux d'Anthion**
***Donnée par :*** Anthion Harmon > Maleterres de l'est > Entrée de Stratholme.
***Objectif :*** Retournez voir Deliana à Ironforge si vous êtes Alliance, Mokvar à Orgrimmar si vous êtes Horde. Remettez-lui le Pantalon, les Bottes & les Épaulettes T0.
***Récompense :*** Pantalon, Bottes & Épaulettes T0.5 + 5 gold 97 silver.

### Étape 4 – Le Heaume & le Torse

**(18) Le triste destin de Bodley**
***Donnée par :*** Pour l'Alliance : PNJ Deliana > Ironforge > Salle du Trône.
Pour la Horde : PNJ Mokvar > Orgrimmar > Salle de Thrall.
***Objectif :*** Utilisez le Révélateur de fantômes extradimensionnel pour trouver Bodley dans la Forteresse Blackrock (vous le trouverez non loin de l'entrée principale côté nord).
***Récompense :*** 99 silver.

**(19) (Raid) Les trois rois des flammes**
***Donnée par :*** Bodley > Forteresse Blackrock.
***Objectif :*** Aller récupérer l'Incendicite d'Incendius, la Braise du Prophète ardent et les Cendres du Duc de cendres, ainsi qu'un brasero béni.
***Loc :*** Vous trouverez Incendius dans les Profondeurs de Blackrock, le Pyrogarde Prophète ardent au Pic supérieur de Blackrock, et le Duc des cendres à Silithus. Le brasero béni s'achètera (pour 120 pièces d'or… aïe !) auprès d'un marchand de l'Aube d'Argent (réputation Honoré requise).
***Récompense :*** 3 gold 96 silver.
***Note :*** Incendius et le Prophète ardent sont faciles à dénicher (consultez leurs guides respectifs), mais le Duc des cendres sera une autre paire de manches. Il vous faudra tout le matériel du Crépuscule nécessaire aux invocations, et vous n'aurez qu'une chance sur quatre de le faire popper, à moins d'utiliser un Parchemin de Création d'une chevalière de signal de feu. Si vous n'êtes pas familiarisé avec les quêtes de faction cénarienne de Silithus, demandez l'aide d'un joueur qui l'est.

**(20) Des composants importants**
suivie de :

**(21) (Donjon) Le morceau gauche de l'amulette du Seigneur Valthalak**
***Donnée par :*** Bodley > Forteresse Blackrock.
***Objectif :*** Un objectif au hasard, parmi quatre possibilités et deux étapes pour chaque objectif. Vous commencerez par aller récupérer un item (solotable), puis l'utiliserez pour invoquer l'esprit d'un nouveau mob, spécialement dédié au T0.5, dans l'une des instances classiques.
Les quatre objectifs peuvent être :
**1.** Trouvez les cendres d'âme de banni sur les mobs de l'île de la Purification dans les Contreforts d'Hillsbrad, puis rendez-vous à Scholomance où vous invoquerez l'esprit de Kormok dans la chambre de Ras Frostwhisper.
**2.** Trouvez l'Épée brillante de fanatisme sur un Prétorien écarlate de la Main de Tyr, dans les Maleterres de l'est, puis rendez-vous à Stratholme où vous invoquerez les esprits de Jarien et Sothos dans la chambre du Grand Croisé Dathrohan.
**3.** Trouvez les Restes druidiques sur les silithides de la Ruche'Regal, dans le sud-est de Silithus, puis rendez-vous au Pic de Blackrock inférieur où vous invoquerez l'esprit de Mor Grayhoof dans la chambre de Voone.
**4.** Trouvez le Relique de Brise-stellaire sur les géants Cognegivre, dans la gorge du Blanc Murmure au Berceau-de-l'Hiver, puis rendez-vous à Hache-Tripes où vous invoquerez l'esprit d'Isalien dans la chambre d'Alzzin.
***Récompense :*** 3 gold 96 silver pour la première étape, 4 gold 98 silver pour la seconde.
***Note :*** ZOOM. Chouette, un tas de nouveaux copains ont été ajoutés aux bonnes vieilles instances classiques !

**(22) (Élite) Votre avenir passe par l'île d'Alcaz**
***Donnée par :*** Bodley > Forteresse Blackrock.
***Objectif :*** Récupérez 20 Varechs de sang sur les nagas Strashaz, sur l'île d'Alcaz, au large du marécage d'Âprefange.

**(23) D'autres composants importants**
suivie de :

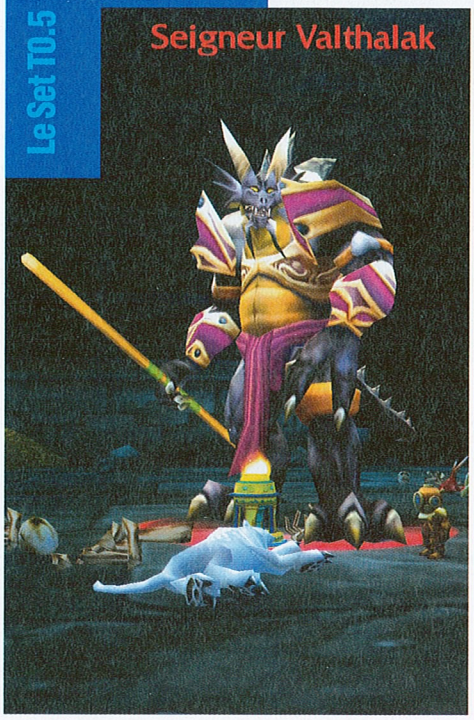
**(24) (Donjon) Le morceau droit de l'amulette du Seigneur Valthalak**
***Donnée par :*** Bodley > Forteresse Blackrock.
***Objectif :*** Cette quête fonctionne exactement sur le même principe que les quêtes (20) et (21) : un nouvel objectif, parmi les trois que vous n'avez pas encore accomplis, vous sera proposé.
***Récompense :*** 3 Élixir d'esquive de varech de sang ou 3 Élixir de résistance de varech de sang + 3 gold 96 silver pour la première étape, 4 gold 98 silver pour la seconde.

**(25) (Raid) Derniers préparatifs**
***Donnée par :*** Bodley > Forteresse Blackrock.
***Objectif :*** Récupérez 40 brassards Blackrock sur les orcs du Pic Blackrock et procurez-vous un flacon de pouvoir suprême (voir l'encadré *Matériel requis*).

**(26) (Raid) Mea culpa, seigneur Valthalak**
***Donnée par :*** Bodley > Forteresse Blackrock.
***Objectif :*** Utilisez le Brasero de signal pour invoquer le seigneur Valthalak, dans la chambre de la Bête, au Pic de Blackrock supérieur. Tuez-le, utilisez l'amulette sur le corps, puis rendez l'amulette à l'Esprit du seigneur Valthalak.
***Note :*** ZOOM. Le seigneur Valthalak n'est pas un rigolo. Raid de haute volée requis pour en venir à bout !

**(27) Retourner voir Bodley**
***Donnée par :*** Esprit du seigneur Valthalak > Pic de Blackrock supérieur.
***Objectif :*** Retourner voir Bodley et lui rendre le Brasero de signal.
***Récompenses :*** Brasero d'invocation (invoque les esprits des morts dans les endroits hantés) et Mode d'emploi du Brasero d'invocation + 39 silver.
***Note :*** le Brasero d'invocation permettra d'invoquer à volonté les boss spéciaux liés à la quête T0.5.

**(28) Retour au commencement**
**(29) Garder le meilleur pour la fin**
***Donnée par :*** Bodley > Forteresse Blackrock.
***Objectif :*** Retourner voir Deliana pour l'Alliance, Mokvar pour la Horde. Ceux-ci vous demanderont de leur remettre votre Heaume & votre Torse T0.
***Récompense :*** Heaume & Torse T0.5, enfin !




## LES ZOOMS

### Zoom sur le Baron en 45 minutes > Quête n° 10

Probablement l'étape de la quête T0.5 qui a fait le plus couler d'encre. Indignations, coups de gueule, élans enthousiastes, on a tout vu passer sur le sujet. Vous trouverez sur Internet des guides à la pelle, avec schémas et parcours détaillés. Vous trouverez aussi des centaines de fils de discussion sur la question. Il aurait fallu consacrer l'intégralité du guide T0.5 à cette seule quête pour pouvoir rivaliser avec Internet : nous nous contenterons donc de vous référencer une adresse parmi d'autres, choisie pour la clarté de ses schémas : http://www.lesmercenaires.webzzanine.net/viewtopic.php?t=7. Nous vous proposons également un petit encadré en page du guide Stratholme, pour les conseils de base.

### Zoom sur l'arène de LBRS : Theldren et ses Gladiateurs > Quête n° 16

Une fois votre bannière posée, le juge vous enverra d'abord les vagues ordinaires de mobs qu'on vous a toujours fait affronter dans l'arène, mais c'est Theldren et ses mercenaires qui viendront à la place du boss aléatoire ! Et il va s'agir d'une toute autre paire de manches… Dites-vous juste que ce sera un combat PvP avec des joueurs dirigés par l'intelligence artificielle : ils ont beau être notés comme mobs élites, ils possèdent exactement les mêmes compétences que vous et le même nombre de points de vie qu'un joueur PvP équipé d'épique.

- Theldren est un guerrier qui utilisera à loisir ses compétences : frappe mortelle, cri d'intimidation, interception… Il sera accompagné de quatre gladiateurs choisis au hasard parmi les suivants :
- Un voleur gnome ou gnoll (suriner, aiguillon perfide, disparition, embuscade, coup bas…).
- Un chaman tauren (totem de lien terrestre, totem nova de feu, horions…).
- Un prêtre troll (boucliers, mot de l'ombre : douleur, soin rapide, grand soin, cri psychique…).
- Un mage mort vivant ou dos-hirsute (polymorphe, éclair de givre, blizzard…)
- Un chasseur centaure accompagné de son familier, une hyène (visée, tirs multiples, piège de glace, feinte de mort…).
- Un ingénieur gobelin (explosifs divers, dragonnet d'arcanite…).

### Zoom sur les boss à invoquer en instances > Quête n° 21

Rappelons que la quête de l'amulette vous conduira à affronter deux de ces boss, au hasard parmi les quatre possibles. Une fois la quête T0.5 achevée, vous pourrez tous les invoquer à volonté ! Ils peuvent être vaincus sans difficulté insurmontable, comptez juste qu'ils seront un peu plus difficiles que les autres boss d'instances. Ces quatre boss, tous élite 60, sont :

***- Kormok,*** dans la chambre de Ras Frostwhisper, à Scholomance. Ses aptitudes spéciales : des traits d'ombre, un bouclier d'os qui renvoie les dégâts magiques et physiques et qui doit être dispel, une invocation de minions : 4 guerriers squelettes

et 2 mages squelettes. Vous devrez lâcher un maximum de DPS sur Kormok sans tuer ses minions (mettez-les hors d'état de nuire si possible : entrave, nova…).

***- Isalien,*** dans la chambre d'Alzzin, à Hache-Tripes. Cette prêtresse corrompue possède une énorme réserve de points de vie. Ses aptitudes spéciales : des soins qu'il faudra interrompre par tous les moyens, stun, coup de bouclier, etc. ; un filet qui immobilise sa cible et reset l'aggro ; un éclat lunaire qui inflige de lourds dégâts d'arcane ; notez enfin qu'elle est immunisée au fear et au poison. En début de combat, lorsque vous lui aurez ôté environ 10 % de vie, elle invoquera un hippogriffe (immunisé au sleep druide), qu'il faudra tuer le plus vite possible. Par la suite, si vous parvenez à interrompre tous ses soins, le combat devrait se dérouler sans souci.

***- Jarien & Sothos,*** dans la chambre de Balnazzar, à Stratholme. Jarien possède un fear et va charger aléatoirement un joueur du groupe ; il utilisera également son AoE de traits d'ombre (pas grand-chose à faire pour contrer cela). Quant à Sothos, c'est un pur combattant au corps à corps, qui possède juste une attaque spéciale : un très classique enchaînement qui lui permettra de toucher plusieurs cibles. On enverra le MT sur Jarien avant de se débarrasser de Sothos car, à sa mort, son esprit viendra aider le groupe à venir à bout de Jarien . Hop, l'affaire est dans le sac…

***- Mor Grayhoof,*** dans la chambre de Voone, au Pic de Blackrock inférieur. Mor est un druide, il va adopter différentes formes (chat, ours, fée) et donc différentes compétences (DPS, tank, caster). Ses aptitudes spéciales : un orage qui fait des dégâts d'AoE (faites reculer tout le groupe à l'exception du tank) ; un éclat lunaire à dispel ; un soin à interrompre (attention, il est immunisé aux effets de silence). Positionnez soigneusement le groupe dans un coin de la pièce, gardez les casters et soigneurs à portée maximale, tâchez de bien interrompre ses soins et tout devrait bien se passer.

### Zoom sur le Seigneur Valthalak > Quête n° 26

Il vous faudra un raid organisé, informé, équipé et déterminé. Prévoyez si possible deux potions de protection supérieure contre l'ombre par personne. Le combat se déroulera en 3 phases :

- PHASE 1 (de 100 % à 40 % de vie) : probablement la phase la plus pénible. On organisera le raid en 2 groupes, un minimum de joueurs au corps à corps (le MT, un voleur pour les interrompre, un chasseur pour tuer les assassins éloignés) et le reste du raid à distance maximale. Valthalak invoquera des assassins spectraux (2 toutes les 10-15 secondes). Chacun d'eux s'attaquera à une cible donnée et lancera sur elle une attaque d'ombre canalisée qui stun alors la cible et la tue automatiquement au bout des huit secondes de canalisation. Impossible d'y échapper, il est donc impératif que les assassins soient tués le plus vite possible (activez l'affichage des noms, par défaut la touche « V », pour ne pas les louper). Valthalak fera aussi appel à une attaque en chaîne : courroux ténébreux, qui fera de plus en plus de dégâts avec l'augmentation du nombre de joueurs dans la chaîne, deviendra mortel au-delà de quatre, et de surcroît soignera Valthalak. Cette chaîne ne peut se former que sur les joueurs proches, d'où l'importance d'en tenir une majorité à distance. Il faut l'interrompre autant que possible (dans l'idéal, un voleur s'en chargera).
- PHASE 2 (de 40 % à 15 % de vie) : phase annoncée par un hurlement de Valthalak. Il n'invoque plus d'assassins ni de courroux ténébreux, mais passe en mode frénésie et inflige de très lourds dégâts au corps à corps. Tout le monde s'écarte et DPS à distance, à l'exception du MT qui bénéficiera de soins vigilants. DPS maximum sur cette phase.
- PHASE 3 (de 15 % à la mort) : même chose que la phase 2 mais les volées d'ombre s'intensifient. Il faut faire vite !

Le Set T0.5